PlayStation

PAL

2 JEUX

2 JEUX
2 JEUX

MGM INTERACTIVE

EA GAMES

PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-le avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

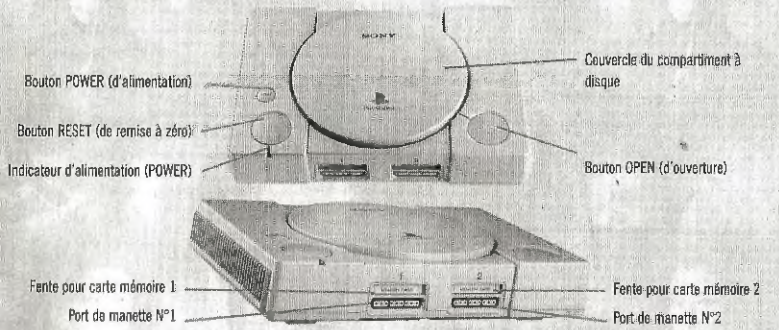
Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Software ©2002 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Electronic Arts Inc. Développé par Electronic Arts Inc © 2002 Electronic Arts Inc.

SLES-02375T/03135T

DÉMARRAGE DU JEU



Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphériques ou de cartes mémoire lorsque la console est sous tension.

Avant de commencer à jouer, vérifiez que vous avez suffisamment de blocs mémoire libres sur votre carte mémoire.

1. Installez votre console de jeu PlayStation® conformément aux consignes données dans le manuel d'utilisation. **Vérifiez que la console est ETEINTE avant d'insérer ou d'enlever un CD.**
2. Insérez le CD-ROM de *Demain ne meurt jamais* et fermez le couvercle du compartiment à disque.
3. Installez les manettes de jeu et allumez votre console de jeu PlayStation. Apparaissent alors les logos des développeurs, suivis par l'écran titre de *Demain ne meurt jamais*.
4. Appuyez sur la touche **START** pour passer au MENU PRINCIPAL. Voir la rubrique correspondante à la page 5.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

COMMANDES PRINCIPALES

SOMMAIRE

Récapitulatif des commandes principales **4**
Votre role **4**
L'aventure commence **5**
Menu principal 5
Ecran Difficulté 6
Ecran choix mission 6
Ecran briefings 7
Ecran options 7
Incarner Bond **8**
Commandes de jeu 9
Affichage/Ecran de jeu 11
Menu pause 12
Ecran des résultats 13
L'arsenal de Bond **14**
Les armes 14
Les gadgets 16
Les objets 18
Chargement et sauvegarde **19**
L'equipe de Demain ne meurt jamais **20**

RÉCAPITULATIF DES COMMANDES PRINCIPALES

ACTION	COMMANDE
Courir	Touches directionnelles
Utiliser une arme	Touche ×
Utiliser un objet	Touche ■
Alterner armes/objets	Touche ▲ + touches directionnelles

- Pour en savoir plus sur les divers mouvements que Bond peut effectuer, veuillez vous reporter à la rubrique *Commandes de jeu*, page 9.

VOTRE ROLE

Heureux de vous revoir, 007™. Une fois de plus, vous êtes le seul à pouvoir répondre à l'appel de Sa Gracieuse Majesté. Nous avons appris qu'Elliot Carver, puissant magnat de la presse, espère pouvoir mettre à profit l'impressionnante technologie dont il dispose pour déclencher un conflit entre la Grande-Bretagne et la Chine. Utilisez tous les moyens nécessaires afin de découvrir son plan et d'empêcher une troisième guerre mondiale. Vous êtes notre seul espoir, James.

Pour obtenir de plus amples informations sur *Demain ne meurt jamais*, veuillez consulter le site Internet à l'adresse : **www.tndgame.com**. Pour en savoir plus sur les autres titres d'EA, veuillez vous reporter au site **www.ea.com**. Si enfin, vous désirez apprendre à mieux connaître James Bond, rendez-vous sur le site **www.jamesbond.com.**

L'AVENTURE COMMENCE

MENU PRINCIPAL

Vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie, continuer une aventure en cours, charger une partie préalablement sauvegardée ou accéder à l'écran OPTIONS.

Commencer une nouvelle partie.

Reprendre l'aventure en cours.

Charger une partie préalablement sauvegardée.

Ouvrir l'écran OPTIONS (cf. la rubrique correspondante à la page 7).

- Pour débuter une nouvelle aventure, sélectionnez NOUVELLE PARTIE, puis appuyez sur la touche ×. L'écran DIFFICULTÉ apparaît.
  Remarque : dans ce manuel, les paramètres par défaut son indiqués en caractères **gras**.

ECRAN DIFFICULTÉ

Sélectionner un niveau d'aptitude :

AGENT Nous recommandons cette option aux agents débutants qui souhaitent acquérir les aptitudes de base nécessaires aux missions d'espionnage.

007™ Le défi ultime que seuls les agents les plus expérimentés ont la capacité de relever. Les ennemis sont plus résistants, plus intelligents et bien plus rusés.

Une fois le niveau de difficulté choisi, l'écran CHOIX MISSION s'affiche.

ECRAN CHOIX MISSION

Utilisez les touches directionnelles pour mettre une mission en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕ pour valider votre choix.

Appuyez sur la touche ■ pour accéder à l'écran OPTIONS.

Intitulé de la mission.

Appuyez sur la touche ▲ pour retourner dans le MENU PRINCIPAL.

Une fois la mission choisie, l'écran BRIEFINGS apparaît.

ECRAN BRIEFINGS

C'est dans cet écran que sont indiqués les objectifs de chaque mission. Soyez attentifs car nombreuses sont les missions comportant plusieurs objectifs. Une fois les instructions données, la mission peut commencer.

- Pour éluder la séquence vidéo de briefing, appuyez sur le touche ✕.

ECRAN OPTIONS

Définissez vos options de jeu.

COMMANDES DE JEU	Ouvrez l'écran des COMMANDES DE JEU afin de configurer ces dernières. Voir la rubrique *Ecran Commandes de jeu* à la page 9.
MUSIQUE	Cette option permet d'écouter les musiques du jeu. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour mettre un morceau en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕ pour valider votre choix.
AUDIO	Cette option permet d'écouter les effets sonores du jeu. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour mettre un effet sonore en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕ pour valider votre choix.
CARTE MEMOIRE	Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran ENREGISTRER/CHARGER. Voir la rubrique *Sauvegarde et chargement* à la page 19.

Ecran commandes de jeu

Configurez les commandes de jeu selon vos préférences personnelles.

- Pour reconfigurer une touche : utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour mettre une action en surbrillance, puis appuyez sur la touche que vous souhaitez lui attribuer.
- Pour rétablir la configuration par défaut, mettez l'option PAR DÉFAUT en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕.
- Pour retourner dans l'écran OPTIONS, sélectionnez QUITTER.

INCARNER BOND

Intrigue et danger sont les deux principaux ingrédients composant la vie d'un agent secret. Apprenez à maîtriser les techniques suivantes afin de triompher des infâmes adversaires qui ne manqueront pas de croiser votre chemin.

COMMANDES DE JEU

Commandes principales

- Pour **avancer/reculer**, utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS**.
- Pour tourner à **gauche/droite**, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour utiliser une **arme**, appuyez sur la touche ✕.
- Pour utiliser un **objet**, appuyez sur la touche ■.
- Pour **parcourir** la liste des **armes/objets**, appuyez sur la touche ▲ + les touches directionnelles **HAUT/BAS**.
- Pour **parcourir l'inventaire des armes/objets**, appuyez sur la touche ▲ + les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour observer la **cible la plus proche/ouvrir une porte/parler** à d'autres personnages, appuyez sur la touche ●.
- Pour vous **accroupir**, appuyez sur la touche **L1**.
- Pour activer le mode LUNETTE, maintenez la touche **R1** enfoncée.
- Pour utiliser le mode **furtif**, maintenez la touche **L1** enfoncée + les touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**.
- Pour réaliser une **attaque furtive**, faufilez-vous derrière l'ennemi en maintenant la touche **L1** enfoncée + touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**, puis appuyez sur le bouton ✕.
  Remarque : pour que le mode furtif soit disponible, vous devez être équipé du PK7.
- Pour déraper ou faire un pas de côté vers la **gauche/droite**, appuyez sur la touche **L2/R2**.
- Pour rouler vers la **gauche/droite**, maintenez la touche **L1** enfoncée, puis appuyez sur la touche **L2**/la touche **R2**.

Commandes à ski

Dans une situation périlleuse, il est possible que votre seule chance de survie soit la fuite à skis. Tenez-vous donc prêt à toute éventualité.

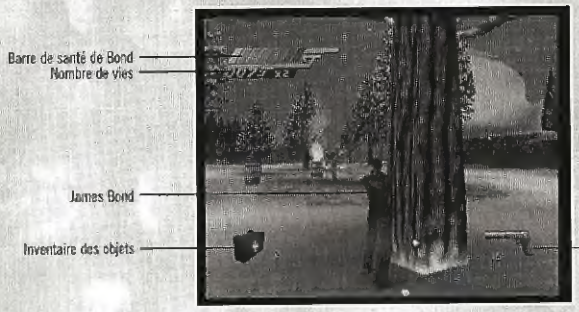
- Pour **accélérer**, utilisez la touche directionnelle **HAUT**.
- Pour tourner à **gauche/droite**, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour **ralentir**, utilisez la touche directionnelle **BAS**.
- Pour **attaquer** à l'aide d'un bâton de ski, appuyez sur la touche **L1**/la touche **R1**.
- Pour **pousser** un ennemi, appuyez sur la touche ●, ou la touche ✕.
- Pour réaliser un **virage serré**, appuyez sur la touche directionnelle appropriée + la touche **L2**/la touche **R2**.
- Pour réaliser des figures dans les airs, utilisez les touches directionnelles ou appuyez sur la touche **L1**, la touche **L2**, la touche **R1** ou la touche **R2**.

Commandes à bord d'un véhicule

Il vous sera parfois nécessaire de prendre le volant d'une BMW 750 iL améliorée par Q et équipée de roquettes et de mitrailleuses.

- Pour **accélérer**, appuyez sur la touche ✕.
- Pour **aller vers** la gauche/droite, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour **freiner**, appuyez sur la touche ●.
- Pour **parcourir la liste des armes disponibles**, appuyez sur la touche ▲.
- Pour faire feu, appuyez sur la touche ■ ou la touche **R1**.
- Pour faire **marche arrière**, appuyez sur la touche **R2**.
- Pour **klaxonner**, appuyez sur la touche **L2**.

AFFICHAGE/ECRAN DE JEU



Barre de santé

Cette icône indique l'état de santé du personnage. Lorsque l'indicateur est entièrement vert, votre forme physique est à son maximum. Lorsque vous êtes blessé, le niveau de la barre de santé diminue et change de couleur : il passe du vert au jaune, puis à l'orange et enfin au rouge. Lorsque l'indicateur est totalement épuisé, vous perdez une vie.

Les conseils de Q : si certaines des barres de votre indicateur de santé deviennent orange ou rouges, et que vous disposez d'une TROUSSE de secours, utilisez-la immédiatement. Si vous n'en avez pas, trouvez-en une au plus vite.

Nombre de vies

Un indicateur vous informe en permanence du nombre de vies dont vous disposez. Lorsque l'information affichée est « x0 » et que votre barre de santé est vide, cela signifie que vous n'avez pas réussi la mission en cours.

MENU PAUSE

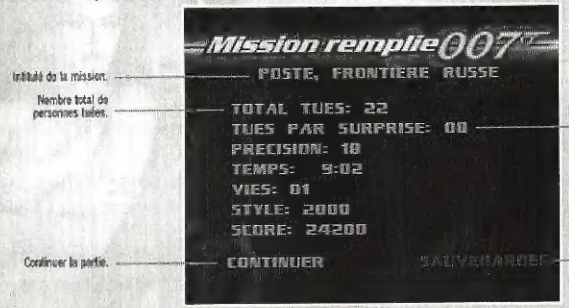
- Pour accéder au menu PAUSE, appuyez sur la touche **START** en cours de partie.
- Utilisez ensuite les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour sélectionner une option, puis sur la touche ✕ pour valider votre choix.

CONTINUER	Poursuivre la mission en cours.
OBJECTIFS	Consultez la liste des objectifs devant être atteints lors de la mission en cours. Les objectifs remplis sont indiqués dans la liste.
OPTIONS	Ouvrir l'écran des options.
LUNETTE INVERSE	Lorsque cette option est activée (choix **OUI**), utilisez la touche directionnelle **BAS** pour déplacer le réticule de visée vers le haut et la touche directionnelle **HAUT** pour déplacer le réticule de visée vers le bas en mode LUNETTE.
VIBRATIONS	Activez ou désactivez ce mode (choix **OUI**/NON) pour bénéficier ou non de la fonction vibrations associée aux manettes analogiques (DUAL SHOCK).
COMMANDES DE JEU	Visualiser les paramètres de commandes actuels.
CAMERA	Faites votre choix entre VUE POURSUITE et VUE FIXE. La VUE FIXE n'est disponible que dans les niveaux où l'action se déroule en extérieur.
MODE SPECTRE	Lorsque ce mode est activé (choix **OUI**), Bond devient transparent en vue rapprochée ou lorsque son corps obstrue le champ de vision.

AUDIO	Ouvrir l'écran des OPTIONS AUDIO.
BRUITAGES	Utilisez le curseur pour régler le volume des BRUITAGES.
MUSIQUE	Utilisez le curseur pour régler le volume de la bande son.
VOIX OFF	Activer/désactiver (choix **OUI**/NON).
TEST BRUITAGES	Cette option permet d'écouter les effets sonores du jeu. Utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** pour mettre un effet sonore en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕ pour valider votre choix.
RECOMMENCER	Reprendre la mission depuis le début.
ABANDONNER	Quitter la partie en cours et retourner au MENU PRINCIPAL.

ECRAN DES RÉSULTATS

A la fin de chaque mission un écran apparaît, indiquant votre performances.



- Pour continuer la partie, sélectionnez CONTINUER. L'écran CHOIX MISSION apparaît alors.

L'ARSENAL DE BOND

Au cours de vos aventures, vous serez amené à affronter de puissants adversaires et des situations périlleuses. Dans ces conditions, la réussite de votre mission passe par l'utilisation de toutes les armes et de tous les gadgets dernier cri présents dans votre inventaire.

LES ARMES

- Pour sélectionner une arme, appuyez sur la touche ▲, puis sur les touches directionnelles **HAUT/BAS** afin de mettre l'élément souhaité en surbrillance.
- Pour utilisez une arme, appuyez sur la touche ✕.
  Les conseils de Q : maintenez la touche **R1** enfoncée pour activer le mode LUNETTE. En fonction de l'arme que vous utilisez, cette action vous permettra d'effectuer un zoom avant afin de bénéficier d'une vue rapprochée de la cible.

PK7

Le PK7 est votre arme à feu par défaut. Elle est fiable, efficace et dispose d'un silencieux. De plus, le PK7 dispose d'un nombre illimité de munitions.

FUSIL À LUNETTE

Le FUSIL À LUNETTE permet les tirs de précision. Certes, cette arme est quelque peu encombrante, mais sa portée la rend très efficace quand il s'agit d'abattre les ennemis à distance. L'alimentation du FUSIL À LUNETTE se fait grâce à des chargeurs de 10 cartouches.

- Lorsque vous utilisez le FUSIL À LUNETTE, maintenez la touche **R1** enfoncée pour activer le mode LUNETTE. Appuyez ensuite sur la touche ▲ pour augmenter le grossissement ou sur la touche ■ pour le réduire.

FUSIL D'ASSAUT

Ce fusil automatique est pesant mais extrêmement efficace. C'est l'arme préférée des hommes de main d'Elliot Carver. Son utilisation est conseillée lorsque vous devez affronter plusieurs adversaires simultanément et que le mode furtif n'est pas requis. L'alimentation du FUSIL D'ASSAUT se fait grâce à des chargeurs de 30 cartouches.

9 MM AUTO

Ce pistolet possède les mêmes caractéristiques que le FUSIL D'ASSAUT. L'alimentation du 9 MM AUTO se fait grâce à des chargeurs de 30 cartouches.

SMG 45

Cette mitraillette est l'arme de votre arsenal disposant de la cadence de tir la plus importante. L'alimentation se fait grâce à des chargeurs de 30 cartouches.

BOMBES

Au moment de l'impact, ces armes chimiques forment un petit nuage de fumées toxiques.

GL 40

Le GL 40 est un lance-grenades répandant des explosifs de contact. L'alimentation se fait grâce à des chargeurs de 12 recharges.

LANCE-ROQUETTES

Cette arme très puissante et à longue portée permet l'utilisation de roquettes explosives. C'est la solution idéale pour anéantir les tourelles et barrages routiers ennemis.

FUSIL À LUNETTE INFRAROUGE

Cette arme est très semblable au FUSIL À LUNETTE classique, mais bénéficie de la vision infrarouge. Cependant, sa portée est inférieure.

Mines magnetiques (mines mag.)

Ce sont des charges explosives lancées depuis une arme à feu et qui restent collées à la cible. Une fois les mines accrochées, utilisez le détonateur (AMORCE) pour provoquer l'explosion.

LES GADGETS

En tant que membre de la division double 0 du M.I.6, vous avez accès aux avancées technologiques les plus performantes.

- Pour utiliser un gadget, mettez-le en surbrillance dans l'inventaire des objets, puis appuyez sur la touche ■.

Désignateur laser

Cette unité compacte permet de désigner électroniquement le « point chaud » d'une cible afin d'optimiser les chances de réussite des attaques aériennes dirigées contre cet objectif.

Pour utiliser le DÉSIGNATEUR LASER :

1. Mettez-le en surbrillance dans l'inventaire des objets, puis maintenez la touche ■ enfoncée. Le viseur apparaît.
2. Utilisez les touches directionnelles pour viser votre objectif, puis appuyez sur la touche **R1** pour déclencher l'attaque aérienne.

Boutons de manchette

Ces objets, apparemment inoffensifs, contiennent de puissants explosifs capables de provoquer une onde de choc suffisamment puissante pour faire voler en éclats une épaisse paroi blindée, composée de polycarbonate.

Caméra en liaison satellite

Utilisé principalement lors des missions de reconnaissance, ce gadget est extrêmement pratique car il permet de transmettre numériquement des clichés au satellite du M.I.6. Grâce à cette procédure, il est également possible d'établir la position d'un objectif.

Pour utiliser la CAMÉRA EN LIAISON SATELLITE :

1. Mettez-la en surbrillance dans l'inventaire des objets, puis maintenez la touche ■ enfoncée. Le viseur apparaît.
2. Utilisez les touches directionnelles pour viser un objectif, puis appuyez sur la touche **R1** pour prendre une photo.

Scanner d'empreinte digitale

Dans certains cas, cet outil peut vous être utile pour déverrouiller des portes de sécurité.

Amorce

Détonateur entraînant l'explosion des mines magnétiques. Une fois la mine mise en place, appuyez sur la touche ■ pour déclencher l'explosion.

Trousse de secours

Utilisez les TROUSSES pour augmenter le niveau de votre barre de santé.

Les conseils de Q : fouillez tous les tonneaux et caisses à la recherche de TROUSSES de secours.

LES OBJETS

En plus des gadgets un grand nombre d'objets divers et variés, pourront vous être d'un grand secours au cours de vos missions. Lorsque vous en ramassez un, il vient automatiquement prendre place dans votre inventaire.

PETITE TROUSSE de secours	Ajoute une TROUSSE à votre inventaire.
GRANDE TROUSSE de secours	Ajoute deux TROUSSES à votre inventaire.
PARE-BALLES LÉGER	Augmente votre résistance aux dommages de 25 %. Chaque coup reçu diminue la résistance du pare-balles de 10 %.
PARE-BALLES LOURD	Augmente votre résistance aux dommages de 100 %. Chaque coup reçu diminue la résistance du pare-balles de 10 %.
CHARGEUR	Augmente le stock de munitions d'une arme précise.
CAISSE DE MUNITIONS	Augmente le stock de munitions de toutes les armes en votre possession.
X007	Vous donne une vie supplémentaire.

CHARGEMENT ET SAUVEGARDE

Dans *Demain ne meurt jamais* vous pouvez sauvegarder une partie en cours sur une carte mémoire. Pour que les données puissent être enregistrées, il est nécessaire qu'une carte mémoire soit insérée dans la fente pour carte mémoire 1.

Remarque : ne jamais insérer ou retirer une carte mémoire pendant les opérations de chargement ou de sauvegarde de fichiers.

Vous pouvez charger une partie manuellement en sélectionnant l'option CHARGER PARTIE dans le MENU PRINCIPAL.

Pour charger les données d'une partie :

1. Dans le MENU PRINCIPAL, mettez l'option CHARGER PARTIE en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕. L'écran CHARGER PARTIE apparaît alors.
2. Utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour sélectionner **FENTE POUR CARTE MEMOIRE 1** ou FENTE POUR CARTE MEMOIRE 2, puis appuyez sur la touche ✕ pour valider votre choix. Un menu de confirmation apparaît alors.
3. Utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour mettre le choix OUI en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕. L'écran CHOIX MISSION s'affiche.

Pour sauvegarder les données d'une partie :

1. Terminez une mission. L'écran des résultats apparaît.
2. Sélectionnez SAUVEGARDER PARTIE. L'écran CARTE MÉMOIRE apparaît.
3. Sélectionnez ENREGISTRER, puis **CARTE MÉMOIRE 1** ou CARTE MEMOIRE 2. Un menu de confirmation apparaît alors.
4. Utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS** pour mettre le choix OK en surbrillance, puis appuyez sur la touche ✕. L'écran CHOIX MISSION s'affiche.

Black Ops Entertainment

Directeur : Will Botti
Producteur : John Botti
Responsables de la programmation : An Nguyen, Will Botti
Responsable infographie : Kris Kilayko
Responsable de l'animation : Jason Greenberg
Programmation : Kelly McCarthy, Sean Chau, Srin Lakshmanan
Infographie : Adam Bain, Christian de Leon, Garrett Nguyen, Tong Chen
Animation : Brian Sanchez, Stephen Okazaki
Conception du jeu : Will Botti, Daryl Kimoto, Michael Guttentag, Flint Dille
Conception des niveaux : Tong Chen, Daryl Kimoto, Adam Bain, Christian de Leon, Kris Kilayko
Réalisation audio et vidéo : Daryl Kimoto, John Botti
Direction technique supplémentaire : Jose Villeta
Programmation supplémentaire : Jim Gooding, Doug Kuppinger, Jose Villeta, Steve Bellaire, Rudy Kammerrer
Infographie supplémentaire : Mike Field, Nancy Khang, Jon Bonny, Quinn Nguyen, Mike Ton, Arnold Aguinaldo, Don McDermott
Scénario et script : Will Botti, Flint Dille
Storyboard : Michelle Perone
Responsable capture de mouvements : John Botti
Coordination capture de mouvements des cascades : Chad Stahelski
Capture de mouvements des cascades : Chad Stahelski, Chris O'Hare, David Leitch, Bob Salerno, John Maitopo
Services capture de mouvements : fournis par House of Moves, Los Angeles
Moteur de jeu Killer Game (personnages) : sous licence de Killer Game
Musique et effets sonores : Tommy Tallarico Studios, Inc
Conception et montage son : Joey Kuras
Compositions supplémentaires : Howard Ulyate, Sonic Mayhem

Black Ops Entertainment, LLC

Président directeur général : John Botti
Vice-président, recherche et développement : Jose Villeta
Responsable de production : Jessica Budin
Producteurs associés : Daryl Kimoto, Amy Sullivan
Coordination de la production : Rita Mines
Conception supplémentaire : Noah Tool
Nous tenons à remercier : Phil Harrison, Tina Kowalewski

MGM Interactive

Président, MGM Home Entertainment : David Bishop
Producteur exécutif : Robb Alvey
Consultant production et conception : Jared Brinkley
Directeur exécutif des opérations : Pamela Trucano
Responsable conseil juridique : Rob Rader
Producteur : Michael Guttentag
Production : Mark Harwood, Rue Hon, Rob Loftus, Craig McCoy
Coordination technique : Michael Menichetti
Contrôle qualité : Pax Adair, Alex Becerra, David Paul Guzman, Nathan Miller, Michael Patino, Carlo Serrano
Nous tenons à remercier : Eon Productions, Ltd, BMW North America Inc., David Pope, Simon Mathew, John Parkinson, Mark Bunzel, Tim Winter, Kim Kolmehl, Phyllis Gordon, Mona Taylor, Jason Aster, Mary Basch, Triumph TICD

Electronic Arts Europe

Chef de produit : David Miller
Assistant chef de produit : Jason Berisford
Relations publiques : Simi Bello, Nick Grange, Text 100
Chef de projet localisation : Sonia 'Sam' Yazmadjian
Documentation : Oli Ladenburg
Conception et rédaction du manuel : Corb Tate
Coordination de la traduction de la documentation : Claire Parkes, Rebecca Gordon
Coordination de la localisation - Exportation et Internet : Petrina Wallace, Lucy Hargood
Traduction du logiciel : Olivier Desanti, Nathalie Fernandez
Traduction de la documentation : Nathalie Fernandez
Test de la version française localisée : Jean-Philippe Monié
Contrôle qualité France : Lionel Berrodier
Coordination des ressources : Kevin Smith
Responsable studio : Steve Fitton
Contrôle qualité client : Jean-Philippe Monié, Dean Murphy, Andy Perkins

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.
CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE EN TOUT OU PARTIE COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.
CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT SANS GARANTIE AUCUNE EXPRESSE OU IMPLICITE. Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR L'USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.
CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

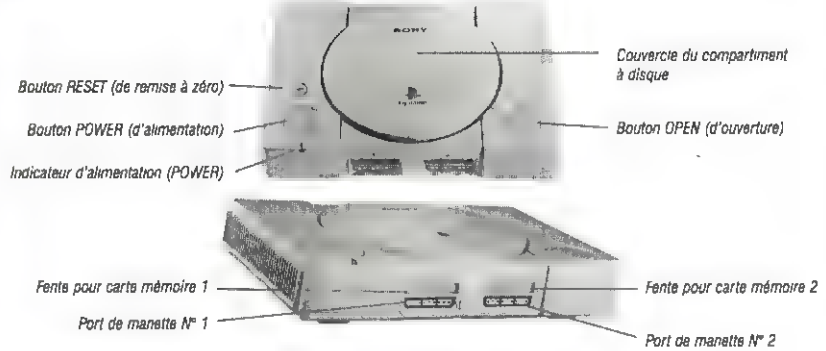
Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné d'une photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.
Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.
Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état" ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer les supports endommagés après la période de garantie et dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à l'adresse mentionnée ci-dessous accompagné de la photocopie de la preuve d'achat et d'un chèque, d'un eurochèque ou d'un mandat de 130 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (deux ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.
Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.
Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom et votre adresse.
Electronic Arts France, service consommateurs, Centre d'Affaires Telebase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.
Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service Consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h au 04 72 53 25 00.
Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, vous pouvez composer le 08-36-68-55-25 (2,23 FF/mn) ou vous rendre sur le site 3615 EAD RECT sur votre minitel (2,23 FF/mn).

Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.
TOMORROW NEVER DIES (DEMAIN NE MEURT JAMAIS) Interactive Game © 1999 Danjag, LLC et United Artists Corporation. James Bond, 007 le pistolet de James Bond et le logo en forme d'ris ainsi que tous les autres éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-1999 Danjag, LLC et United Artists Corporation. James Bond, 007 le pistolet de James Bond et le logo en forme d'ris ainsi que tous les autres éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-1999 Danjag, LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Code source du moteur de jeu des personnages © Killer Game. **Moteur de jeu Killer Game (personnages)** sous licence de Killer Game. Le nom commercial « BMW », le design de la calandre et le logo rond BMW sont des marques déposées détenues par Bayerische Motoren Werke AG © 1999 BMW AG Munich Allemagne.
Certaines parties de la documentation sont © 1999 Electronic Arts. Tous droits réservés.

DÉMARRAGE DU JEU



Il est conseillé de ne pas insérer et de ne pas retirer de périphériques ou de cartes mémoire lorsque la console est sous tension. Avant de commencer à jouer, installez votre carte mémoire et vérifiez qu'elle dispose d'un nombre suffisant de blocs mémoire libres pour pouvoir faire des sauvegardes.

1. Installez votre console de jeu PlayStation® conformément aux consignes données dans le manuel d'utilisation. **Assurez-vous que l'appareil est bien ETEINT avant d'introduire ou d'enlever un CD.**
2. Insérez le disque *Le monde ne suffit pas* et refermez le couvercle du compartiment.
3. Branchez les manettes de jeu et allumez votre console PlayStation. Apparaissent alors les logos des développeurs, suivis de la séquence d'introduction.
   - Appuyez sur la touche **START** ou ✖ si vous ne souhaitez pas regarder la séquence vidéo.
4. Lorsque la séquence d'introduction est terminée, l'écran titre s'affiche. Appuyez sur la touche **START** pour passer au Menu principal (voir p. 5).

REFERENTIEL DES COMMANDES

Remarque : En mode analogique (lorsque le voyant rouge est allumé) le joystick gauche peut être utilisé à la place des touches directionnelles.

SOMMAIRE

Dans les menus ... 4
Commandes de référence ... 4
Votre rôle ... 5
Configuration de la partie ... 5
- Menu principal ... 5
- Ecran Options ... 7

Dans la peau de l'agent 007 ... 9
- Commandes de jeu détaillées ... 9
- Ecran de jeu ... 11
- Ecran pause ... 12
- Ecran Rapport ... 14

L'arsenal de Bond ... 15
- Armes ... 15
- Les gadgets ... 16
- Objets ... 18

Enregistrement et chargement ... 18
L'équipe du jeu Le monde ne suffit pas ... 20

Remarque : pour obtenir des informations complémentaires sur ce jeu ainsi que sur d'autres titres, consultez le site EA GAMES™ sur Internet à l'adresse suivante **www.eagames.com**

DANS LES MENUS

ACTION	COMMANDE
Mettre une option en surbrillance	Touches directionnelles **HAUT / BAS**
Parcourir les options	Touches directionnelles **GAUCHE / DROITE**
Sélectionner / aller à l'écran suivant	Touche ✖
Revenir à l'écran précédent	Touche ▲

COMMANDES DE REFERENCE

ACTION	COMMANDE
Déplacement	Touches directionnelles
Utiliser une arme	Touche ✖
Arme suivante	Touche ■
Arme précédente	Touche ▲
Actionner / recharger	Touche ●
Se baisser	Touche **L1**
Mode sniper	Touche **R1**
Petit pas à gauche / à droite	Touche **L2** touche **R2**

- Pour obtenir la liste détaillée des commandes, voir la rubrique *Dans la peau de l'agent 007*, page 9

Remarque : En mode analogique (lorsque le voyant rouge est allumé) le joystick gauche peut être utilisé à la place des touches directionnelles

VOTRE ROLE

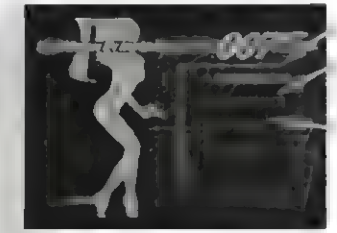
Heureux de vous revoir, 007™. Un agent du MI-6 a été assassiné et un rapport ultra-secret des services russes à l'énergie atomique lui a été subtilisé. Un vieil ami, Sir Robert King, a acheté accidentellement le document volé, croyant qu'il s'agissait d'informations sur les terroristes qui ont attaqué son pipeline au Kazakhstan. Pendant ce temps, un banquier suisse nommé Lachaise, jouant l'intermédiaire dans cette affaire, a proposé de rembourser Sir Robert. Vous devez le rencontrer, découvrir qui a tué notre agent et récupérer l'argent.

Remarque : pour plus d'informations sur le jeu « *Le monde ne suffit pas* », consultez le site **007.ea.com**. Pour plus d'informations sur « *Le monde ne suffit pas* » ainsi que sur d'autres films de James Bond, consultez le site **www.jamesbond.com**.

CONFIGURA

Menu principal

Le menu principal permet de commencer une partie, de charger une partie précédemment sauvegardée, ou encore de modifier les options de jeu.



Commencer une nouvelle mission

Reprendre une partie sauvegardée (voir p. 18)

Accéder à l'écran des options (voir p. 7)

- Pour commencer une nouvelle mission, sélectionnez **NOUVELLE PARTIE.** Le menu Difficulté apparaît.

Remarque : dans ce manuel, les paramètres par défaut sont indiqués en caractères **gras**.

Menu Difficulté

Sélectionnez le niveau de difficulté qui vous convient. Avez-vous les compétences requises pour survivre dans la peau de l'agent 007 ?

AGENT : c'est le niveau le plus facile. Il permet aux agents novices d'acquérir de l'expérience.

007 : ultime mise à l'épreuve pour les agents très expérimentés.

- Une fois le niveau de difficulté choisi, l'écran de sélection des missions s'affiche.

Ecran Choix mission

Choisissez une des missions. Vous devez réussir la mission sélectionnée pour pouvoir passer à la suivante.

Utilisez les touches directionnelles pour mettre une mission en surbrillance puis appuyez sur la touche ✖ pour valider votre choix.

Appuyez sur la touche ■ pour accéder à l'écran des options.

- Une fois que vous avez sélectionné une mission à l'aide de la touche ✖, l'écran Briefing s'affiche.

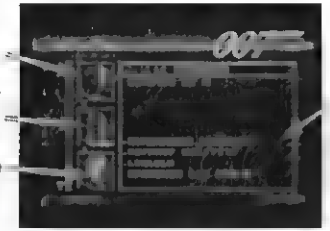
Ecran Briefing

Cette fenêtre comporte toutes les informations dont vous aurez besoin pour exécuter la mission sélectionnée. Vous devez disposer d'un maximum d'informations pour faire face au mieux à tout imprévu une fois sur le terrain.

Afficher les objectifs de la mission.

Analyser les informations concernant l'équipement spécial qui vous sera utile pour exécuter la mission.

Noter les conseils spécifiques de Moneypenny.



*Pour parcourir les briefings, utilisez les touches directionnelles **HAUT / BAS**.*

- Pour commencer la mission, appuyez sur la touche ✖ ou sur la touche **START**. La séquence vidéo d'introduction démarre.
- Pour passer directement à la suite, appuyez sur la touche ✖ ou **START**.

Ecran Options

Sélectionnez les options de votre choix.

- Pour accéder à l'écran Options, sélectionnez OPTIONS dans le menu principal ou appuyez sur ■ dans la fenêtre Choix mission.

MANETTE : ouvrez cet écran pour configurer les commandes de jeu (voir p. 8).

CARTE MEMOIRE : chargez ou sauvegardez une partie sur une carte mémoire (voir p. 18).

TRICHES : ouvrez cette fenêtre pour jouer avec des options spécifiques (voir p. 8).

Ecran Manette

Configurez les commandes de jeu selon vos préférences personnelles.

- Pour affecter des commandes aux touches de votre choix, sélectionnez une action à l'aide des touches directionnelles et appuyez sur la touche que vous souhaitez lui attribuer.
- Pour rétablir la configuration par défaut, mettez l'option PAR DEFAUT en surbrillance et appuyez sur la touche ✖ ou sur la touche **START**.
- Pour retourner à l'écran Options, sélectionnez QUITTER et appuyez sur la touche ✖ ou sur la touche **START**.

Ecran T

Dans *Le monde ne suffit pas*, vous gagnez des bonus spéciaux si vous achevez une mission en totalisant un score prédéterminé. Lorsque vous déverrouillez les triches, vous pouvez choisir de les activer ou non (options OUI / **NON**).

- Pour activer ou désactiver une option de triche, vous devez la sélectionner et appuyer sur la touche directionnelle **GAUCHE** / **DROITE**.

DANS LA PEAU DE L

Intrigue et danger sont les deux composants majeurs de la vie d'un agent secret. Vous devez connaître les bases du métier d'espion pour être en mesure de surmonter les embûches qui vont se dresser dans chacune de vos missions.

Commandes de jeu détaillées

Déplacements de base

ACTION	COMMANDE
Avancer / reculer	Touches directionnelles **HAUT** / **BAS**
Tourner à gauche / à droite	Touches directionnelles **GAUCHE** / **DROITE**
Activer le Mode caché et s'accroupir / se relever	Touche **L1**
Petit pas à gauche / à droite	Touche **L2** / touche **R2**

Maniement des armes

ACTION	COMMANDE
Utiliser une arme / un objet	Touche ✖
Sélectionner l'arme suivante	Touche ■
Sélectionner l'arme précédente	Touche ▲
Exécuter une action / recharger	Touche ●
Activer le Mode sniper et viser manuellement	Maintenir la touche **R1** enfoncée

Commandes à ski

ACTION	COMMANDE
Accélérer	Touche directionnelle **HAUT**
Tourner à gauche / à droite	Touches directionnelles **GAUCHE / DROITE**
Ralentir	Touche directionnelle **BAS**
S'accroupir	Touche **L1**

Remarque : vous ne pouvez utiliser les commandes à ski que lorsque vous êtes sur une pente. Sur terrain plat, utilisez les commandes de base.

Touche d'action

Il vous arrivera souvent, en cours de mission, de devoir interagir avec des objets ou des personnages : la touche ● vous permet d'ouvrir des portes, d'appuyer sur des boutons, de recharger votre arme, de parler à des personnages, etc. Dans certains cas, des crochets entourent les objets. Lorsque ces crochets sont rouges, toute interaction est impossible. S'ils sont verts, l'objet peut être utilisé. Il suffit alors d'appuyer sur la touche ● pour utiliser l'objet.

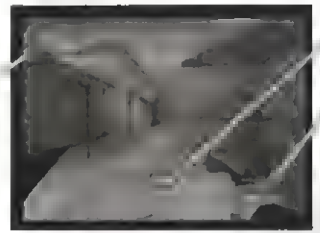
Remarque : dans certains cas, des crochets rouges indiquent que vous êtes trop éloigné pour pouvoir utiliser l'objet. Essayez de vous rapprocher. Les crochets prennent la couleur verte dès que vous êtes à bonne distance.

Mode caché

Certaines missions nécessitent un effet de surprise, de la précision et non de l'agressivité. Activez alors le Mode caché qui vous permet de vous accroupir. En Mode caché, vous pouvez vous déplacer sans bruit et vous êtes plus difficile à repérer, mais vos déplacements sont plus lents.

- Pour activer le Mode caché, appuyez sur la touche **L1** et maintenez-la enfoncée pour rester accroupi.

Ecran de jeu



Remarque : pour abandonner une mission, appuyez sur les touches **SELECT + START**.

Barre de santé / Gilet pare-balles

Cette icône indique l'état de santé du personnage. Lorsque l'indicateur est entièrement vert, sa forme physique est au maximum. En cas de blessure, des éclairs rouges apparaissent sur le bord de l'écran indiquant d'où provient l'attaque, la barre de santé diminue. En cas de blessure grave, la barre de santé passe du vert au jaune, puis à l'orange. Si le personnage est blessé alors que la barre est intégralement orange, la mission s'achève là !

Si vous récoltez un gilet pare-balles bonus pendant une mission, un indicateur de couleur argentée s'affiche en dessous de la barre de santé. Toute blessure fera alors diminuer cet indicateur et non la barre de santé.

Messages du MI6

Lorsque vous êtes en mission le MI6 peut vous transmettre des informations très utiles Lorsque la mention « MI6 » clignote en rouge, cela signifie que vous avez un message en attente

- Pour récupérer un message du MI6 appuyez sur la touche **SELECT** L'écran Message s'affiche et le jeu est momentanément interrompu
- Pour quitter l'écran Message appuyez sur la touche ▲

Pour afficher les anciens messages du MI6 :

1. Appuyez sur la touche **START** Le menu Pause apparaît
2. Dans le menu Pause, sélectionnez MESSAGES et appuyez sur la touche ✖ L'écran Messages précédents s'affiche.
3. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner le message de votre choix et appuyez sur la touche ✖ L'écran correspondant s'affiche

- Pour quitter l'écran Message appuyez deux fois sur la touche ▲ L'écran Pause apparaît

Ecran PAUSE

- Pour accéder à l'écran Pause en cours de partie appuyez sur la touche **START**
- Utilisez ensuite les touches directionnelles **HAUT / BAS** pour sélectionner une option, puis la touche ✖ pour valider votre choix.

CONTINUER pour reprendre la mission en cours

INVENTAIRE pour afficher la liste des objets dont vous disposez

OBJECTIFS pour vérifier si les objectifs de la mission ont été atteints ou non

MESSAGES pour afficher les messages spéciaux du MI6

OPTIONS : pour accéder à l'écran Options du menu Pause

LUNETTE INVERSE si cette option est activée (réglée sur OUI), en mode sniper appuyez sur la touche directionnelle **BAS** pour faire remonter le réticule de visée ou sur la touche **HAUT** pour le faire descendre

VIBRATION lorsque cette option est activée (**OUI**), vous sentirez des vibrations si vous utilisez une manette analogique DUALSHOCK™.

MANETTE pour consulter les paramètres de la manette Ces paramètres ne peuvent pas être modifiés à partir de l'écran Pause.

CURSEUR CROIX lorsque cette option est activée (**OUI**), le réticule de visée s'affiche

AIDE AUTO lorsque cette option est activée (**OUI**), votre arme vise automatiquement l'ennemi le plus proche.

RESTER ACCROUPI vous devez maintenir la touche **L1** enfoncée pour rester accroupi

AUDIO : pour régler les options audio.

BRUITAGE réglez le niveau du volume des bruitages (en pourcentage) Par défaut, l'option est réglée sur **80%**

MUSIQUE réglez le niveau du volume de la musique (en pourcentage) Par défaut, l'option est réglée sur **80%**.

RECOMMENCER : pour recommencer la mission depuis le début.

ABANDONNER pour interrompre la mission en cours et afficher l'écran Rapport

Votre stock d'objets

Le stock d'objets vous permet en cours de mission d'accéder facilement à certains objets préalablement sélectionnés. En plaçant les objets les plus importants ou les plus utiles dans le stock, vous pourrez y accéder plus rapidement en cours de jeu.

- Pour parcourir le stock pendant le jeu, appuyez sur ■ / ▲.

Pour ajouter ou supprimer un objet de votre stock, procédez comme suit :

1. En cours de jeu appuyez sur la touche **START** L'écran Pause apparaît
2. Dans le menu Pause, sélectionnez INVENTAIRE et appuyez sur la touche ✖ L'écran Inventaire s'affiche.

3. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez ajouter ou supprimer et appuyez sur la touche ■. L'objet est immédiatement ajouté ou supprimé.

- Les objets constituant votre stock sont cochés. Les objets non cochés n'en font pas partie.

Conseil EA : pour sélectionner rapidement un objet du stock, activez le mode pause, ouvrez l'écran Inventaire et sélectionnez l'objet. Lorsque vous reprendrez la partie, vous serez en possession de l'objet sélectionné.

Ecran Rapport

Au terme d'une mission, l'écran Rapport s'affiche. Il contient des statistiques et des classements basés sur les résultats que vous avez obtenus en cours de mission. Le score recouvre quatre domaines : Efficacité, Précision, Santé et Temps. Pour obtenir le maximum d'étoiles, vous devez obtenir un très bon score dans les quatre domaines. Plus vous obtenez d'étoiles, meilleur sera votre Classement général.

Si vous avez réussi la mission, vous pouvez passer à la suivante. Si les objectifs n'ont pas été atteints, vous devez recommencer la mission. Bonne chance, 007 !

L'ARSENAL DE BOND

Au cours de vos missions, vous serez amené à affronter des adversaires redoutables et vous devrez faire face à des situations périlleuses. Pour atteindre vos objectifs, vous devrez utiliser vos armes et vos gadgets de façon stratégique.

Armes

Pour ces missions, vous devrez utiliser une gamme très variée d'armes de haute technologie. Si certaines situations requièrent l'usage de la force, d'autres au contraire reposent sur la surprise et le camouflage. Vous amasserez progressivement un grand nombre d'armes et vous devrez choisir la plus appropriée à chaque situation. Les armes présentées ci-après sont celles que vous utiliserez le plus souvent au cours de vos missions.

Wolfram P2K

Le P2K est votre arme à feu par défaut. Elle est légère, efficace et dispose d'un silencieux.

Fusil à lunette AR36

Conçu pour les missions clandestines, ce fusil terriblement précis est équipé d'une lunette télescopique. Son verrouillage ralentit toutefois le tir et le rechargement.

- Pour activer le mode sniper et faire un zoom avant sur la cible, maintenez la touche **R1** enfoncée.

PS100 beige

Arme automatique très puissante. Elle a un fort pouvoir neutralisant mais sa précision reste limitée.

Meyer TMP

Le Meyer TMP est un petit pistolet doté d'une grande puissance de tir.

Remarque : si vous n'avez pas d'arme (vous n'avez en main ni arme ni gadget), vous pouvez toujours attaquer avec les poings.

Les gadgets

En tant que membre du MI6, vous avez accès à l'équipement de terrain ultra-perfectionné proposé par R.

Téléphone stunner

Cette arme très pratique dissimulée dans un téléphone cellulaire permet d'envoyer une décharge électrique qui peut paralyser l'ennemi sans provoquer d'effets secondaires. Le stunner a une autonomie de 100 décharges électriques et il se recharge automatiquement lorsqu'il n'est pas utilisé.

Flashbang

Cette torche électrique miniature dissimule un pistolet. Cette arme est utilisée pour désorienter et neutraliser les cibles, elle ne provoque aucun effet secondaire.

Montre à grappin

Cette montre très élégante contient un grappin miniature relié à un micro-filament hyper-résistant de 15 m, capable de supporter une charge de 400 kg.

- Pour utiliser la montre à grappin, appuyez sur la touche **R1**, visez les crochets d'interaction et appuyez sur la touche ✖.

Lunette à vision nocturne

Ces lunettes permettent de voir parfaitement dans l'obscurité.

Brouilleur à très basse fréquence (BTBF)

Ce stylo à encre cache en réalité un appareil permettant de brouiller les champs électriques.

Scanner à empreintes

Scanner à main permettant de scanner les empreintes digitales déposées sur des objets afin de pouvoir ouvrir les systèmes de verrouillage haute sécurité. Vous devez dans un premier temps trouver un objet sur lequel des empreintes peuvent être scannées. Emportez ensuite le scanner et utilisez-le pour ouvrir une porte verrouillée.

Passe carte de crédit

Une fois activé, ce passe ingénieusement dissimulé dans une carte de crédit permet d'ouvrir certaines portes.

Micro pour téléphone

Minuscule émetteur-récepteur. Une fois placé sur un téléphone, il retransmet toutes les conversations.

Micro-caméra

Appareil photo miniature haute résolution permettant de photographier des preuves.

- Pour prendre une photo, appuyez sur la touche **R1**, cadrez l'objet et appuyez sur la touche ✖.

Lance-roquettes

Arme téléguidée très puissante dissimulée dans une caméra vidéo avec indicateurs de verrouillage visuel et audio. Lorsque la ligne de mire du viseur devient orange et que vous entendez le message « Verrouillé », la caméra est verrouillée sur la cible.

- Pour envoyer une roquette, appuyez sur la touche **R1** afin d'ajuster le tir manuellement et dès que la cible est verrouillée, appuyez sur la touche ✖.

Stylo explosif

Ce stylo inoffensif en apparence est un engin explosif qui vous permettra de détruire tout objet gênant votre progression.

Objets

En plus de ces gadgets aux fonctions redoutables, un grand nombre d'objets pourront vous être d'un grand secours au cours de vos missions. Lorsque vous récupérez un de ces objets, il est immédiatement ajouté à votre stock.

PARE BALLES LEGER : augmente de 25% votre résistance aux dommages. A chaque impact, l'indicateur du gilet pare-balles est décrémenté d'une unité.

PARE-BALLES LOURD : augmente de 100% votre résistance aux dommages. A chaque impact, l'indicateur du gilet pare-balles est décrémenté d'une unité.

CHARGEUR : augmente le stock de munitions d'une arme.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Dans *Le monde ne suffit pas*, vous pouvez sauvegarder les parties sur une carte mémoire.

Remarque : ne jamais insérer ni retirer une carte mémoire pendant les opérations de chargement ou de sauvegarde de fichiers.

Pour charger une partie sauvegardée :

1. Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal ou dans la fenêtre Choix mission. L'écran Options apparaît.
2. Sélectionnez CARTE MEMOIRE. L'écran de sauvegarde et chargement réapparaît.
3. Sélectionnez CHARGER. L'écran Charger partie s'affiche.
4. Sélectionnez **FENTE POUR CARTE MEMOIRE 1** ou FENTE POUR CARTE MEMOIRE 2 et appuyez sur la touche ✖. Les données sont immédiatement chargées.

Pour sauvegarder les données d'une partie :

1. Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal ou dans la fenêtre Choix mission. L'écran Options apparaît.
2. Sélectionnez CARTE MEMOIRE. L'écran de sauvegarde et chargement réapparaît.
3. Cliquez ensuite sur SAUVEGARDER. L'écran Sauvegarder partie s'ouvre aussitôt.
4. Sélectionnez **FENTE POUR CARTE MEMOIRE 1** ou FENTE POUR CARTE MEMOIRE 2 pour la sauvegarde de vos données et appuyez sur la touche ✖. Les données sont immédiatement sauvegardées.

- Si vous souhaitez écraser des données précédemment sauvegardées, exécutez les étapes **1**, **2** et **3**, l'écran Ecraser s'affiche. Sélectionnez OUI pour écraser les anciennes données. Les nouvelles données sont immédiatement sauvegardées.
- Les données d'une partie peuvent également être sauvegardées à partir de la fenêtre Rapport. A la fin d'une mission, sélectionnez SAUVEGARDER PARTIE et suivez les étapes indiquées ci-dessus.

L'EQUIPE DU JEU LE MONDE NE SUFFIT PAS

Black Ops Entertainment, L.L.C.

Producteur et directeur de projet Jose Villeta
Directeur technique : Will Botti
Directeur artistique : Mike Field
Infographie 2D : Narry Kahng-Cinelli
Conception du jeu : Daryl Kimoto
Producteur exécutif : John Botti
Responsables de la programmation Kyle Riccio, Will Botti
Programmeurs principaux Ryan Higa, Doug Kuppinger, Jose Villeta
Programmeurs Jesse Burneko, Scott Musler
Programmation complémentaire Brett Hall, Scott Milner, Kelly McCarthy
Programmation des outils Rudi Kammerer, Steve Batiste
Infographie Jake Cotton, Henry Ji, Win Kang, Milton Manscal, Andrew Marquis, Garrett Nguyen, Eric Serrano, Chauwa Steel
Infographie storyboard : Michelle Perone
Conception niveaux de jeu et script IA Aaron Casillas, David Tseng, Daryl Kimoto
Animateurs : Brian Sanchez, Don Johnson, Eric Ciccone
Conception complémentaire Will Botti, Jose Villeta
Responsable contrôle qualité : David Baker
Tests : Jeff Sedivy
Réalisation audio et vidéo Daryl Kimoto

Rédaction et réalisation du script : Will Botti, Daryl Kimoto
Responsable de production : Jessica Budin
Directeur capture de mouvements : Jason Greenberg
Coordination capture de mouvements des cascades Chad Stahelski
Capture de mouvements des cascades Damon Caro, Jamie Liszewski, Chad Stahelski
Services capture de mouvements House of Moves, Los Angeles
Moteur de jeu Killer Game (personnages) sous licence de Killer Game

EA GAMES

Producteur exécutif : Jon Horsley
Producteur : Hunter Smith
Producteur associé : Joel Wade
Production complémentaire : Matthew Brown
Directeur du développement : Harald Seeley
Responsable marketing produit aux Etats-Unis : Albert Penello
Responsable marketing produit au Royaume Uni : David Miller
Spécialiste R.P. senior : Jeane Wong
Coordinateur R.P. : Janis Mungai
Conception des effets sonores Burke Treschmann / Open Door Productions
Responsable contrôle qualité : Tim Attuquayefio
Responsable des tests : Matthew Brown
Assistants au responsable des tests Chris Espiritu, Gary Rondez
Tests Jose Gonzales, Matt Ellison, Brian Carloni, William Douglas, Zach Mumbach, Scott Miller, Ed O'Tey
Documentation : Anthony Lynch
Mise en page de la documentation : Colin Dodson

Directeur technique audio : Rob Hubbard

Réalisation des dialogues : Burke Trieschmann

Spécialiste dialogues : David Whittaker

Ingénieur du son : Charlie Stockley

Compression vidéo : Eric Kornblum

Responsable réalisation vidéo : Michael Marsh

Spécialiste vidéo : Alison Wong

Ingénieur remix audio cinématique : Ken Fe ton

Responsable des opérations vidéo : Jerry Newton

Conception de l'emballage : Mike Lippert

Chef de projet emballage : Vyn Arno d

Illustration / Photographie de l'emballage : avec l'aimable autorisation de MGM

Contrôle qualité consommateurs : Anthony Barbagallo, Tony Alexander, Benjamin Crick, Dave Knudson, Micah Pritchard, Darryl Jenkins, Andrew Young, Dave Kellum, Benjamin Smith

Voix : John Cleese, Hobsons International (Adam Blackwood, Andrew Burt, Caron Pascoe, David Robb, Henrietta Bass, Miles Anderson, Simon Mattacks, Tim Bentinck, Tim Whitnall), Stars Talent Agency (Sumalee Montano).

EA remercie tout particulièrement : Michael Condrey, Rich H eman, Gary Gettys, David Luoto, Linda Matteson, R u Berg, R c Neil, James Abney, Matt Soares, John Wi liams, Leigh Matty, Bruce McMillan, John Batter, Mi y Ng, Kris Kilayko, Rom Rodriguez, Marc Wi heim, A ex Mayberry, Cra g Brown, Eurocom, Abbey Road Studios

International Product Development (EARS)

Directrice du développement : Atsuko Matsumoto

Responsable de la localisation : Gabriel Gils Carbo

Spécialistes de la localisation : John Pemberton, Dan Rotsman, Lafayete Taylor

LOCALISATION FRANCE

Responsable localisation : Christine Jean

Coordinatrice de la traduction : Maëlenn Lumineau

Traduction : Véronique Viretto, Cécile Lacroix, Phuong Tran Mai

Coordinateur des tests : Lionel Berrodier

Testeurs LT : Stéphane Tachon, Hamdi Ben Alaya

Testeurs CQC : Jean-Philippe Janaudy

Studio d'enregistrement : Lotus Rose (Paris)

Directeur artistique : Patrick Borg

Voix françaises : Emmanuel Jacomy, Tony Joudner, Olivier Hémon, Régis Reuilhac, Philippe Bozo, Michel Prud Homme, Michel Castelain, Patrick Bethune, Laurence Dourlens, Bernard Bollet, Xavier Fagnon, Danièle Hazan, Sophie Riffont.

LOCALISATION EUROPE

Responsable localisation logiciel : Sam Yazmadjian

Responsable audio : David Lapp

Chef de projet localisation : Carole Celle

Chef de projet LT : Sylvain Caburrosso

Superviseur CQC : Richard Gallagher

Le service de localisation d'EA remercie tout particulièrement : Murray Allen, Lotus Rose Paris, FFS GmbH München, SIC Madrid, Steve Perkins

MGM

Président du Groupe Home Entertainment : David Bishop
Producteur exécutif : Neil Haldar
Producteur exécutif de DANJAQ, LLC : Simon Mathew
Directeur exécutif : Pamela Trucano
Vice-président exécutif, Marketing international : Blake Thomas
Vice-président, Département juridique et commercial : Robert Rader
Direction des tests : Pax Adair
Responsable des tests : David Guzman
Tests : Carlo Serrano, James Myers
Analyste financier en chef : Eric Medel
Assistante extraordinaire : Laura Wilson
MGM remercie tout particulièrement : Phyllis Gordon, Mark Leino, Matt Lieberman, Chris Neel, David Elsey, Lee Nedler, Allyssa Moore, David Pope, DANJAQ, LLC, Megan Crawford, John Ryan

Bande originale de *James Bond*. Composée par Monty Norman. © 1962 Renouvelé en 1990 UNITED ARTISTS LTD. Droits intégralement contrôlés et administrés par EMI UNART CATALOG, INC. Tous droits réservés. Copyright international garanti. Utilisation autorisée.

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le produit logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer les supports endommagés après la période de garantie et dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à l'adresse mentionnée ci-dessous accompagné de la photocopie de la preuve d'achat et d'un chèque, d'un eurochèque ou d'un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (deux ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom et votre adresse.

Electronic Arts France, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service Consommateurs du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h au 04 72 53 25 00.

Pour obtenir des soluces, codes et astuces des jeux Electronic Arts, vous pouvez composer le 08-36-68-55-15 (2,21FF / mn).

Le jeu interactif *Le Monde Ne Suffit Pas* (l'intégralité du code source, les composants logiciels et certains composants audiovisuels) © 2000 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Moteur de jeu Black Ops © 1999-2000 Black Ops Entertainment, LLC. Le jeu interactif *Le Monde Ne Suffit Pas* (certains composants audiovisuels) © 2000 Danjaq, LLC et United Artist Corporation. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris ainsi que tous les autres éléments de propriété relatifs à James Bond © 1962-2000 Danjaq, LLC et United Artists Corporation. James Bond, 007, le pistolet de James Bond et le logo en forme d'iris, ainsi que toutes les marques commerciales relatives à James Bond™ Danjaq, LLC. Code source du moteur de jeu des personnages © 1998-2000 Killer Game. Moteur de jeu Killer Game (personnages) sous licence de Killer Game. Motorola et le logo stylisé du M sont des marques déposées utilisées avec l'autorisation de Motorola, Inc. MGM est une marque déposée de Metro Goldwyn Mayer © 2000. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et / ou dans d'autres pays. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™.

Les voix ne sont pas forcément celle des acteurs du film.

PlayStation et les logos PlayStation sont des marques déposées et DUALSHOCK est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment, Inc.

Customer Service Numbers / Games Hotlines

	Customer Service Numbers	Games Hotlines
• Australia	1902 262 662	1902 26 600**
	**Strike calls are charged at $1.95 per min inc. GST 7 days a week 10am - 6pm. Calls from public or mobile phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.	
• Belgique/België/Belgien	011/301 306	Please contact your local distributor
• Danmark	+45 33 26 68 20	80 88 07 89
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 - 787906**
	**2,42 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.	
• España	(91) 754 55 40	
• France	0803 843 843	08 36 68 55 15**
	**(2,01FF la minute)	
• Greece	(00 301) 6777701	Please contact your local distributor
• Ireland	(01) 4054022	1 560 923 580**
	**Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.	
• Italia	147 828384	Please contact your local distributor
• Nederland	0495 574 817	00800 940 55555
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 58885*
	** Gunnebo calls are charged at $1.99 per min inc GST 7 days a week 8am - 6pm. Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.	
• Norge	2336 6600	800 13 897
• Österreich	0450 199 000 500*	0049 2408 940 555
	*Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Satz.	
• Portugal	(01) 318 7450	Please contact your local distributor
• Schweiz/Suisse	0900 55 20 55	0900 - 55 40 20**
	** 3Fr./2,00/Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen	
• South Africa		+27 11 516 8300
• Suomi	0600 411911*	Please contact your local distributor
	*4,70 mk/min + ppm avoinna ark 17-21	
• Sverige	08-587 610 00	Please contact your local distributor
• UK	08705 99 88 77	09067 53 22 53*
	*Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.	

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

MTF06103926M

SLES-02375T/03135T

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Electronic Arts, EA GAMES, le logo d'EA GAMES, EA SPORTS, le logo d'EA SPORTS, EA SPORTS BIG et le logo d'EA SPORTS BIG sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. EA GAMES™, EA SPORTS™ et EA SPORTS BIG™ sont des marques d'Electronic Arts™.

5030931032585